ബാലവേദി കൈപ്പുസ്തകം

1

കളിവേള



കേരള ശാസ്ത്രസാഹിത്യ പരിഷത്ത്

ആമുഖം

കേരള ശാസ്ത്രസാഹിത്യ പരിഷത്തിന്റെ ആഭിമുഖ്യത്തിൽ കുട്ടികൾക്കായി സംഘടിപ്പിക്കുന്ന ബാലവേദികൾ കേരളത്തിലുടനീളം പ്രവർത്തിച്ചു വരുന്നു. കുട്ടികളുടെ വിദ്യാഭ്യാസവുമായി ബന്ധപ്പെട്ട സർഗ്ഗാത്മകമായ ഒട്ടനവധി പ്രവർത്തനങ്ങൾ ബാലവേദികളിൽ നടക്കുന്നു. കൂടുതൽ വായിക്കാനും നല്ല ചോദ്യങ്ങളുന്നയിക്കാനും നിരീക്ഷണ പരീക്ഷണങ്ങളിലൂടെ ശാസ്ത്രീയമായ ചിന്താരീതികൾ ഉൾക്കൊള്ളാനും ബാലവേദികൾ കുട്ടികളെ സഹായിക്കുന്നു. കൂട്ടായ്മയിലൂടെയും പരസ്പര സ്നേഹത്തിലൂടെയുമുള്ള പ്രവർത്തനങ്ങളാണ് ബാലവേദികളിൽ സംഘടിപ്പിക്കുന്നത്.

ബാലവേദികളുടെ പ്രവർത്തനങ്ങളെ സഹായിക്കാനായി നിരവധി കൈപുസ്തകങ്ങൾ പരിഷത്ത് ഇതിനകം പ്രസിദ്ധീകരിച്ചു കഴിഞ്ഞിട്ടുണ്ട്. പുതിയ പ്രവർത്തകർക്കു സഹായകരമാവത്തക്കവിധത്തിൽ ഇത്തവണ ഒരു സെറ്റു കൈപുസ്തകങ്ങൾകൂടി പ്രസിദ്ധീകരിക്കുകയാണ്.

ബാലവേദികളിലൂടെ പരിഷത്ത് പരീക്ഷിച്ച് പരിഷ്കരിച്ച പല വിഭവങ്ങളും ഇന്നു ഔപചാരിക വിദ്യാഭ്യാസത്തിന്റെ ഭാഗമായി തീർന്നിട്ടുണ്ട്. ഔപചാരികതകളുടെ പരിമിതികൾ കാരണം ഈ വിഭവങ്ങൾ പലപ്പോഴും പൂർണമായ തോതിൽ കുട്ടികളിലെത്തുന്നില്ല. ഈ കുറവ് പരിഹരിക്കാൻ ബാലവേദികൾ ഉപകരിക്കുമെന്നു ഞങ്ങൾ പ്രതീക്ഷിക്കുന്നു.

വളരെ കുരുന്നിലെ സാമൂഹ്യ ബോധമുൾക്കൊണ്ടാലേ കുട്ടികൾ നല്ല മനുഷ്യരാകൂ. മെച്ചപ്പെട്ട സാമൂഹ്യ സൃഷ്ടിക്കുതകുന്ന ശാസ്ത്രബോധം, യുക്തിചിന്ത, ജനാധിപത്യബോധം, മനുഷ്യസ്നേഹം എന്നിവയെല്ലാം കുട്ടിക്കാലം മുതലേ വളർത്തിയെടുക്കാനാകണം. അവരിൽ സർഗാത്മകത വളരാനും സങ്കോചത്തിന്റെ വേലിക്കെട്ടുകൾ വളരാതിരിക്കാനും നാം ശ്രദ്ധിച്ചേ പറ്റൂ. പിറന്ന മണ്ണിന്റെ സംസ്കാരം ഉൾക്കൊണ്ടു വളരാൻ അവർക്ക് അവസരങ്ങളുണ്ടാക്കണം. ഇതിനെല്ലാമുതകുന്ന ബാലവേദികൾക്ക് പ്രവർത്തിക്കാനുള്ള സഹായികളാണു ഈ കൈപുസ്തകങ്ങൾ. ഇവ പൂർണമല്ല. പ്രാദേശികമായ കൂട്ടിച്ചേർക്കലുകൾ, മാറ്റങ്ങൾ എല്ലാമാവാം. ഇത്തരം കൈപ്പുസ്തകങ്ങൾതന്നെ പ്രാദേശികമായുണ്ടാക്കാം. ഇവയെല്ലാം പ്രയോജനപ്പെടുത്തി മെച്ചപ്പെട്ട ബാലവേദി പ്രവർത്തനങ്ങൾ കേരളത്തിലുടനീളം സംഘടിപ്പിച്ച് ഭാവിയുടെ വാഗ്ദാനങ്ങളെ വളരാൻ സഹായിക്കണമെന്നഭ്യർത്ഥിക്കുന്നു.

ബാലവേദി സബ്കമ്മറ്റി

കളിക്കാൻ ഇഷ്ടമില്ലാത്തവർ ആരുമുണ്ടാവില്ല. പക്ഷെ കളിയിൽ വിജയിക്കുക എന്നതു മാത്രമല്ലല്ലോ കാര്യം. ഓരോ കളിയിലൂടെ കടന്നുപോകുമ്പോഴും സംഘം ചേരലിന്റെ, നേതൃത്വപാടവത്തിന്റെ സഹകരണത്തിന്റെ, സഹവർത്തിത്വത്തിന്റെ ഐക്യത്തിന്റെ എല്ലാറ്റിലുമുപരി സ്നേഹത്തിന്റെ ശക്തിയും സുഖവുമാണ് നമ്മളിലേക്ക് സംക്രമിക്കുന്നത്. ആലോചനാശീലം, പ്രശ്ന പരിഹാരത്തിനുള്ള ചിന്താശക്തി, യുക്തിചിന്ത, ഊർജസ്വലത, അച്ചടക്കം ഗ്രഹണപാടവം അന്തർധാരയായി കടന്നുവരും.

താമശക്കും, ഒച്ചവക്കലിനും, കുസൃതിക്കും അപ്പുറം നമ്മൾ നേതൃത്വം കൊടുക്കുന്ന ഒരു കളി എന്തായിരിക്കണം എന്ന വ്യക്തമായ ധാരണയ്ക്ക് അടിവരയിടുക എന്നതുതന്നെ പ്രധാന കാര്യം.

കളിക്കുന്നവർക്കും കളിപ്പിക്കുന്നവർക്കും സജീവത വേണം. ആത്മാർത്ഥമായി കളിക്കാത്ത കളി കാര്യമായ കളിയല്ല. ചില അതിരുകൾ ശ്രദ്ധിക്കേണ്ടതാണ്.

- അമിതമായി കളിക്കരുത്
- ഓരേതരം കളികൾ ആവർത്തിക്കരുത്.
- താല്പര്യക്കുറവുള്ളവരെ കളിക്കാൻ നിർബന്ധിക്കരുത്
- പ്രായത്തിനനുസരിച്ചതല്ലാത്ത കളികൾ അരുത്
- വിജയത്തിന് വൻ പ്രാധാന്യം അരുത്
- ലക്ഷ്യബോധമില്ലാതെ കളിക്കരുത്.

വ്യക്തമായ നിർദ്ദേശങ്ങൾ കൃത്യമായ ആസൂത്രണം, ആവശ്യമെങ്കിൽ മാതൃക നൽകൽ ഇവയും ശ്രദ്ധിക്കണം.

എന്തു നൽകുന്നു, എങ്ങനെ നൽകുന്നു, നൽകിയപ്പോഴുണ്ടായ അനുഭവമെന്ത് എന്നിവ വിശദമാക്കി രേഖപ്പെടുത്തിയ ഒരു കളിഡയറി നമ്മുടെ കൈയ്യിൽ നിർബന്ധമായും വേണം. പോരായ്മകളും പോരിമകളും മനസ്സിലാക്കിക്കൊണ്ടുള്ള മുന്നേറ്റത്തിന്റെ ഊർജ്ജമാണ് നമ്മൾ ആഗ്രഹിക്കുന്നത്.

1. ഞൊണ്ടിക്കളി (Nondi Tag)

ഒരാൾ ഞൊണ്ടിവന്ന് (ഒറ്റക്കാലിൽ) മറ്റുള്ളവരെ തൊടാൻ ശ്രമിക്കുന്നു. പിടിക്കപ്പെടുന്ന ആൾ പിന്നീട് ഞൊണ്ടുന്നു. ഓടുന്നതിന് ഒരു നിശ്ചിത പരിധി വേണം.

2. നമസ്ക്കാര കളി (Namaskar Tag)

ഒരാൾ മറ്റുള്ളവരെ ഓടിച്ചു പിടിക്കാൻ ശ്രമിക്കുന്നു. ഓടുന്നതിനിടയിൽ ഒറ്റക്കാലിൽ നിന്ന് കൈക്കൂപ്പുന്നവരെ പിടിക്കാൻ പാടില്ല. ഒരാൾക്ക് ഇത്തരത്തിൽ മൂന്നു പ്രാവശ്യം മാത്രമെ കൈക്കൂപ്പാൻ അനുവാദമുള്ളൂ.

3. ഒട്ടകപക്ഷികളി (Ostrich Tag)

നമസ്ക്കാരക്കളിയിലെ കൈക്കൂപ്പിന് പകരം ഒട്ടകപക്ഷിയായി നിന്നാൽ പിടിക്കാൻ പാടില്ല. ഒട്ടകപ്പക്ഷിയാവുന്നതിന് ഒരുകാൽ ഉയർത്തിപ്പിടിക്കണം. ആ കാലിന്നടിയിലൂടെ കയ്യിട്ട് മൂക്കുപിടിക്കണം.

4. ഇരട്ട ഓട്ടം (Couple Tag)

രണ്ടുപേർ കൈക്കൂട്ടിപ്പിടിച്ച് ഓടുന്നു. ഒരാളുടെ ഇടതുകൈ മറ്റയാളുടെ വലതുകൈയും സ്വതന്ത്രമായിരിക്കുമല്ലോ. മറ്റുള്ളവർ ഓടുന്നു. ആദ്യം പറഞ്ഞ രണ്ടുപേർ ഇവരെ ഓടിച്ച് ഓരോരുത്തരെ പിടിക്കുന്നു. പിന്നീട് ആ രണ്ടുപേരും ചേർന്ന് മറ്റുള്ളവരെ ഓടിക്കുന്നു.

5. മുക്കുവന്റെ വല (Fisherman Net)

ഇതിൽ A ആദ്യം Bയെ പിടിക്കുന്നു. Aയും Bയും കൈകോർത്ത് C-യെ പിടിയ്ക്കുന്നു. ഇവർ മൂന്നു പേരും ചേർന്ന് 4-ാമത്തെ കുട്ടിയെ പിടിക്കുന്നു. കണ്ണികൾ കൂടി കൂടി വലുതാവുന്നു. ഏറ്റവും അവസാനം വരുന്ന കുട്ടി ജയിച്ചതായി പ്രഖ്യാപിക്കുന്നു. ചങ്ങലക്കണ്ണി മുറിയാൻ പാടില്ല. അതായത് അറ്റത്തുള്ളവർ മാത്രമേ പിടിക്കാൻ പാടുള്ളൂ.

6. അന്നനട (Duck Walk)

കുട്ടികളെ വ്യത്യസ്ത ഗ്രൂപ്പുകളായി തിരിക്കുക. (എട്ട്പത്ത് പേർ ഒരു ഗ്രൂപ്പിൽ വരത്തക്ക വിധം) അവരെ ഒന്നിന് പിറകെ ഒന്ന് എന്ന നിലയിൽ നിർത്തുക. വിസിലടിക്കുമ്പോൾ ഓരോ വരിയിലേയും ആദ്യത്തെ ആൾ താറാവായി നടന്ന് (കാൽമുട്ട് നന്നായി മടക്കണം) ഒരു നിശ്ചിത ദൂരം പോയിവന്ന് വരിയുടെ ഏറ്റവും പുറകിലായി നിൽക്കുക. അപ്പോൾ ആദ്യത്തെ ആൾ നടക്കണം. ഇങ്ങനെ ആദ്യം അവസാനിക്കുന്ന ഗ്രൂപ്പിന് സമ്മാനം.

7. ആനനട (Elephant Walk)

ഇവിടെ താറാവിന് പകരം ആന. ഇതിനായി കൈകൾ കൊണ്ട് കാൽമുട്ടിൽമേൽ പിടിച്ച് മുട്ട് വളയാതെ നടക്കണം. പിന്നിൽ നിന്ന് നോക്കിയാൽ ആന നടക്കുന്നതു പോലെ തോന്നും.

8. തുരങ്കക്കളി (Tunnel Play)

കുട്ടികൾ വിവിധ ഗ്രൂപ്പുകളായി വരിയായി നിൽക്കണം. ഒന്നിനു പിറകിൽ ഒന്ന് എന്ന നിലയിൽ. കാലുകൾ അകത്തി നിൽക്കണം. ഏറ്റവും മുമ്പിലെ കുട്ടി ഒരു പന്ത് കാലിനടിയിലൂടെ എറിയുന്നു. ഏറ്റവും പിറകിലെ കുട്ടിക്ക് കിട്ടണം. അയാൾ അതെടുത്ത് മുമ്പിൽ വന്ന് ഈ പ്രക്രിയ ആവർത്തിക്കണം. ആദ്യം അവസാനിപ്പിക്കുന്ന ഗ്രൂപ്പ് ജയിക്കുന്നു.

9. കങ്കാരു ഓട്ടം (Kangaroo Relay)

ഇവിടെ കുട്ടികൾ സാധാരണ നിലയിൽ വന്നാൽ മതി. ഒന്നാമത്തെ കുട്ടി പന്ത് മുട്ടുകൾക്കിടയിൽ വെച്ച് കങ്കാരുവിനെ പോലെ ചാടിച്ചാടി പോകണം. ഒരു നിശ്ചിത സ്ഥലം വരെ പോയി തിരിച്ച് വന്ന് പന്ത് രണ്ടാമത് കൊടുത്ത് പുറകിൽ പോയി നിൽക്കണം. രണ്ടാമൻ ഇത് ആവർത്തിക്കുന്നു. ആദ്യം തീരുന്ന ടീം വിജയിച്ചതായി പ്രഖ്യാപിക്കുന്നു. ചാടുന്ന സമയത്ത് പന്ത് കൈക്കൊണ്ട് തൊടുവാൻ പാടില്ല. പന്ത് നിലത്തുവീണാൽ വീണ്ടും എടുത്ത് വച്ച് കളി തുടരാം. എവിടെവെച്ചാണോ വീണത്, അവിടെ നിന്നും തുടങ്ങണം.

10. പാവം പൂച്ച (Poor Puzy Cat)

കുട്ടികൾ വട്ടത്തിലിരിക്കുന്നു. നിശ്ചിയിക്കപ്പെടുന്ന ഒരു കുട്ടി പൂച്ചയായി നാല് കാലിൽ (മുട്ടുക്കുത്തിയാലും മതി) നടന്ന് ഓരോരുത്തരുടെയും മുന്നിൽ വന്ന് മ്യാവു.. മ്യാവു.. എന്ന് കരയുകയും പൂച്ചയുടെ ചേഷ്ടകൾ കാണിക്കുകയും ചെയ്യണം. ഒരു കുട്ടിയുടെ മുന്നിൽ എത്തിയാൽ ആ കുട്ടി പാവം പൂച്ച, പാവം പൂച്ച എന്ന് ചിരിക്കാതെ പറഞ്ഞ് പൂച്ചയെ തലോടണം. ചിരിച്ചാൽ ആ കുട്ടി പൂച്ചയാവണം. ചിരിച്ചില്ലെങ്കിൽ പൂച്ച അടുത്ത കുട്ടിയെ സമീപിക്കണം. (ചിരിക്കുന്ന കുട്ടികൾ പുറത്ത് പോയാൽ കളി വേഗം തീരും).

11. വിഷപ്പന്ത് (Poison Ball)

(കസേരകളിയുടെ ഒരു നാടൻ ഭാഷ്യം)

കുട്ടികൾ വൃത്തത്തിലിരിക്കുന്നു. ഒരു കുട്ടിയുടെ കൈയ്യിൽ ഒരു പന്ത് കൊടുക്കണം. ഒരാൾ കുട്ടികളെ കാണാൻ കഴിയാത്ത തരത്തിൽ ഒരിടത്ത് ഇരിക്കണം. അയാൾ വിസിലടിക്കുമ്പോൾ കുട്ടികൾ പന്ത് കൈമാറണം. വീണ്ടും വിസിലടിക്കുമ്പോൾ ആരുടെ കൈയ്യിലാണോ പന്തെത്തിയത് അയാൾ പുറത്ത് പോകും. വീണ്ടും കളി തുടരുന്നു. അവസാനം വരെ പുറത്ത് പോകാതിരിക്കുന്ന കുട്ടി കളി ജയിക്കുന്നു.

12. നേതാവിനെ കണ്ടെത്തൽ (തിരിച്ചറിയൽ) (Findout the Leader)

കുട്ടികൾ വട്ടത്തിലിരിക്കണം. ഒരു കുട്ടി മാത്രം ഇവരിൽ നിന്ന് മാറി മറ്റ് കുട്ടികളെ കാണാൻ കഴിയാത്ത വിധത്തിൽ നിൽക്കണം. വട്ടത്തിലിരിക്കുന്ന കുട്ടികളിൽ നിന്ന് ഒരു നേതാവിനെ കണ്ടെത്തണം. ആ കുട്ടി ചെയ്യുന്ന പോലെയുള്ള ചേഷ്ടകൾ മറ്റുള്ളവർ ചെയ്യണം. ആദ്യ ചേഷ്ട തുടങ്ങിയാൽ പുറത്തു നിൽക്കുന്ന കുട്ടിയെ വിളിക്കണം. ആ കുട്ടി വൃത്തത്തിനുള്ളിൽ വന്ന് ചുറ്റി നടക്കണം. ഇതിനിടയിൽ നേതാവിനെ തിരിച്ചറിയണം. തിരിച്ചറിഞ്ഞാൽ നേതാവിന്റെ സ്ഥാനത്ത് കുട്ടി ഇരിക്കുകയും നേതാവ് പുറത്ത് പോയി നിൽക്കുകയും വേണം. പുതിയ നേതാവിനെ നിശ്ചയിച്ച് കളി തുടരാം.

13. എൻകൂടെവാ (Come with me)

(കസേരകളിയുടെ മറ്റൊരു രൂപം)

കുട്ടികൾ വട്ടത്തിലിരിക്കുന്നു. ഒരുകുട്ടിമാത്രം വട്ടത്തിനു പുറത്തു കടക്കണം. നടക്കുന്നതിനിടയിൽ ഏതെങ്കിലും കുട്ടിയുടെ തലയിൽ കൈതൊട്ട് 'എൻകൂടെവാ' എന്ന് പറയണം. അപ്പോൾ ആ കുട്ടിയും ആദ്യത്തെ കുട്ടിയുടെ പിറകിലായി വട്ടം ചുറ്റണം. വീണ്ടും മറ്റൊരു കുട്ടിയുടെ തലയിൽതൊട്ട് എൻകൂടെവാ എന്ന് ആദ്യത്തെ കുട്ടി പറയും. ആ കുട്ടിയും അവരുടെകൂടെ ചേരും. നാലോ അഞ്ചോ കുട്ടികളായാൽ ഒഴിഞ്ഞ സ്ഥാനത്തിരിക്കാം എന്ന് ആദ്യത്തെ കുട്ടി പറയും. നടക്കുന്ന കുട്ടികൾ എല്ലാംകൂടി ഒഴിഞ്ഞ സ്ഥലങ്ങളിൽ ഇരിക്കുന്നു. ഒരു കുട്ടി മാത്രം ബാക്കിയാവും. അയാൾ കളി തുടരുന്നു. ഒരു കുട്ടി എഴുന്നേറ്റാൽ അവിടം ഒഴിഞ്ഞുതന്നെ കിടക്കണം. (അടുത്തടുത്തുള്ള കുട്ടികളെ വിളിക്കാതിരിക്കാൻ ശ്രദ്ധിക്കണം). 'സ്ഥാനത്തിരിക്കാം' എന്നു പറയുമ്പോൾ ഓടുന്നത് നടക്കുന്ന ദിശയിൽ തന്നെയാകണം. വൃത്തം മുറിച്ചു കടക്കാനും പാടില്ല.

14. നേതാജി, ഗുരുജി, ബാപ്പുജി (Nethaji, Guruji, Bapuji)

കുട്ടികൾ വൃത്താകൃതിയിൽ ഒന്നിനു പിറകെ ഒന്ന് എന്ന നിലയിൽ നില്ക്കുന്നു. വിസിലടിക്കുമ്പോൾ നടക്കാൻ തുടങ്ങുന്നു. നടക്കുന്നതിനിടയിൽ, കളിപ്പിക്കുന്ന ആൾ നേതാജി, ഗുരുജി, ബാപ്പുജി ഈ വാക്കുകളിൽ ഒന്ന് വിളിച്ചു പറയും. നേതാജി എന്നു കേട്ടാൽ എല്ലാവരും അറ്റൻഷനായി സല്യൂട്ട് ചെയ്യണം. ഗുരുജി എന്നു കേട്ടാൽ അൽപം കുനിഞ്ഞ് തൊഴണം, ബാപ്പുജി എന്നു കേട്ടാൽ വടികുത്തി നിൽക്കുന്നതുപോലെ അല്പം മുമ്പോട്ട് ആയണം. നിർദ്ദേശത്തിനു വിരുദ്ധമായി ചെയ്യുന്നവരും ഒന്നും ചെയ്യാത്തവരും പുറത്തു പോകണം.

15. തെന്നിപ്പന്തം (Dodge Ball)

കുട്ടികളെ രണ്ടു ടീമുകളാക്കുന്നു. അംഗങ്ങൾ തുല്യമാവണം. ഒരു ടീം വലിയ വൃത്തമായി നില്ക്കണം. മറ്റു ടീമിലെ കുട്ടികൾ വൃത്തത്തിനുള്ളിൽ അവിടവിടെയായി നില്ക്കണം. പന്തെറിഞ്ഞ് വൃത്തത്തിലുള്ളവരെ പുറത്താക്കുകയാണ് കളി. ഇതിനുവേണ്ടി പന്ത് ആർക്കു വേണമെങ്കിലും കൈമാറാം. അവസരം കിട്ടുമ്പോൾ എറിയുകയും ചെയ്യാം. എറിയുമ്പോൾ

കാൽമുട്ടിനു താഴെ മാത്രമേ കൊള്ളാവൂ. അങ്ങിനെ കൊള്ളുന്നവർ പുറത്തു പോകും. ഒരു ടീമിലെ എല്ലാവരും പുറത്തായാൽ ടീമുകൾ പരസ്പരം മാറി കളി ആവർത്തിക്കുന്നു. ഓരോന്നിനും സമയം നോക്കണം. ചുരുങ്ങിയ സമയംകൊണ്ട് മറ്റുള്ളവരെ പുറത്താക്കിയ ടീം ജയിക്കുന്നു.

16. വൃത്തക്കമ്പവലി (വടംവലി)

ഒരു കയറിന്റെ രണ്ടറ്റവും കൂട്ടിക്കെട്ടി വളയമാക്കുക. കുട്ടികൾ വൃത്തത്തിൽ നിൽക്കട്ടെ. കുട്ടികളുടെ എണ്ണത്തിനനുസരിച്ച് കയറിന്റെ നീളം വേണം. എല്ലാ കളിക്കാരും വൃത്തത്തിനുള്ളിലെ കയർ വലതുകൈകൊണ്ട് പിടിക്കണം. ഓരോ കുട്ടികളുടെയും പിന്നിൽ ഒരു മീറ്റർ ദൂരെയായി ഓരോ പന്തോ തൂവാലയോ തൊപ്പിയോ വെക്കണം. കളിയാരംഭിക്കുമ്പോൾ കയറിൽ നിന്ന് പിടിവിടാതെ പിന്നിലെ തൂവാലയെടുക്കണം.

17. തീയോട്ടം

60 മീ. അകലത്തായി സമാന്തരമായി രണ്ടുരേഖകൾ വരുക്കുക. ഒരു വരയുടെ പിൻവശത്ത് നിൽക്കുന്ന കളിക്കാരുടെ കൈയിൽ കത്തുന്ന മെഴുകുതിരി കെട്ടുപോവാതെ മറുഭാഗത്തു വരയിൽ ആദ്യമെത്തുന്നയാൾ വിജയിക്കുന്നു.

18. ഖജനാവുകളി

കുട്ടികളെ 5 മുതൽ 10വരെ അംഗങ്ങളുള്ള ചെറു ഗ്രൂപ്പുകളാക്കുക. എല്ലാ ഗ്രൂപ്പിലും ഏതാണ്ട് തുല്യമായ അംഗങ്ങൾ ഉണ്ടാവണം. കളിസ്ഥലത്തിനു മധ്യത്തിൽ ഒരു പാത്രത്തിൽ കുറെ സോഡാമൂടികളോ കക്കകളോ ഇടുക. ഇതിൽ നിന്ന് തുല്യ അകലത്തിലായി ചുറ്റിലും ഗ്രൂപ്പുകളുടെ എണ്ണത്തിനനുസരിച്ച് ഒഴിഞ്ഞ പാത്രങ്ങൾ (പ്ലെയ്റ്റ്, തകരപ്പാട്ട മുതലായവ) വെക്കണം. കുട്ടികൾ ഓരോ പാത്രത്തിനു പിന്നിലും മധ്യത്തിലെ പാട്ടക്ക് അഭിമുഖമായി വരിയായി നിൽക്കണം. മധ്യത്തിലെ പാട്ട ഒരു ബാങ്കാണ്. ഗ്രൂപ്പിനടുത്തുള്ള പാത്രം സ്വന്തം വീട്ടിലെ പെട്ടിയാണ്. കളിയാരംഭിക്കാനുള്ള സൂചന ലഭിച്ചാൽ എല്ലാ ഗ്രൂപ്പിലെയും മുൻപിലെ കുട്ടികൾ ഓടിച്ചെന്ന് ബാങ്കിൽ നിന്ന് ഒരു നാണയം എടുത്ത് തിരിച്ചു വന്ന് സ്വന്തം പെട്ടിയിൽ നിക്ഷേപിച്ച് വരിയുടെ പിന്നിൽ നിൽക്കണം. അയാൾ പണം സ്വന്തം

പെട്ടിയിലിട്ടാൽ രണ്ടാമത്തെയാൾ പോകണം. തുടർന്ന് അടുത്തയാൾ, ഒരാൾ ഒരു പ്രാവശ്യം ഒരു നാണയമേ എടുക്കാവൂ. ബാങ്കിൽ പണം തീർന്നാൽ അയൽവീട്ടിലെ പെട്ടിയിൽ നിന്നെടുക്കാം. നിശ്ചിത സമയമാകുമ്പോൾ ആരുടെ പെട്ടിയിലാണ് കൂടുതലെന്നു നോക്കി വിജയിക്കുന്ന ടീമിനെ തെരഞ്ഞെടുക്കാം. സത്യസന്ധത പാലിക്കാൻ പ്രത്യേകം ശ്രദ്ധിക്കണം.

19. പന്ത് ബുക്ക് സഞ്ചി

ഓരോ ടീമിലെയും കുട്ടികളെ പകുതിവീതമാക്കി 50 മീറ്റർ അകലത്തുള്ള സമാന്തര രേഖകളുടെ ഇരുവശത്തും നിർത്തുക. ഒരു കുട്ടികളുടെ തലയിൽ ഒരു പുസ്തകം, തോളിൽ സഞ്ചി, കൈയ്യിൽ പന്ത്, വായിൽ ഒരു സ്കെയിൽ കടിച്ചു പിടിക്കുക. ചെവിക്കുടയിൽ ഒരു പൂവ്, കക്ഷത്തിൽ ഒരു കുട എന്നിങ്ങിനെ പല സാധനങ്ങൽ പിടിക്കട്ടെ. സൂചന ലഭിച്ചാൽ ഒന്നും വീണുപോകാതെ സ്വന്തം ടീമിന്റെ മറ്റേ വരിയിലേക്ക് ഓടുക. ഇതേപോലെ സാധനങ്ങൾ കൈമാറുക. അയാൾ വീണ്ടും മറുഭാഗത്തേക്ക് ഓടണം. തന്റെ ടീമിലെ എല്ലാ അംഗങ്ങളും ന്യൂനത കൂടാതെ ഓട്ടം പൂർത്തിയാക്കിയാൽ ഒരു ടീമിനെ വിജയിയായി പ്രഖ്യാപിക്കാം.

20. ബലൂൺ, തീപ്പെട്ടി

100 മീ. അകലത്തായി രണ്ടു സമാന്തര രേഖകൾ വരക്കുക. ഒരു വരയിൽ എല്ലാ കുട്ടികളും ഗ്രൂപ്പുകളായി വരിയായി നിൽക്കുന്നു. മറുഭാഗത്ത് ഓരോ ടീമിനും നേരെ ഓരോ ബലൂൺ നിറച്ച് കെട്ടിത്തൂക്കുക. ഓരോ കുട്ടികളുടെയും കൈയ്യിൽ ഓരോ തീപ്പട്ടിക്കമ്പു നൽകുക. മുന്നിലത്തെയാളുടെ കൈയിൽ ഒരു ഒഴിഞ്ഞ തീപ്പട്ടിയും നൽകണം. കളിയാരംഭിക്കുമ്പോൾ തീപ്പെട്ടികളുള്ളയാൾ കമ്പ് ഉരസി കത്തിച്ച് മുന്നോട്ടു നടക്കുക. കെട്ടുപോയാൽ അവിടെ നിൽക്കുക. അടുത്തയാൾ അവിടെയെത്തി കമ്പ് കത്തിച്ച് അവിടന്നങ്ങോട്ടു നടക്കണം. മറ്റേ അറ്റത്തെത്തുന്നതുവരെ ഇങ്ങനെ മാറി മാറി യാത്രതുടരുക. മറുഭാഗമെത്തിയ ആൾ കത്തുന്ന തീപ്പെട്ടിക്കമ്പുകൊണ്ട് ബലൂൺ പൊട്ടിക്കുക.

21. വിഷപ്പുഴ കടക്കൽ

10 മീ. അകലത്തായി രണ്ടു രേഖകൾ വരുക്കുക. ഇടയ്ക്കുള്ള സ്ഥലം ഒരു പുഴയാണ്. പുഴയിൽ ആഴം കുറവാണ്. പക്ഷെ വിഷജലമാണ്. കാൽ

തൊടരുത്. ചെരിപ്പുപയോഗിക്കരുത്. ഓരോ ടീമിനും മൂന്ന് ഇഷ്ടിക വീതം നൽകണം. സൂചന ലഭിച്ചാൽ ഒരറ്റത്തുള്ള ടീം അംഗങ്ങൾ മൂന്ന് ഇഷ്ടിക ഉപയോഗിച്ച് മറുഭാഗത്തെത്തുക. പുഴയിൽ വീണാൽ പുറത്താകും. (മൂന്ന് ഇഷ്ടിക ഉപയോഗിച്ച് രണ്ടുപേർ കടക്കുക. ഒരാൾ തിരിച്ചു വന്ന് അടുത്ത രണ്ടുപേർ കടക്കുക. എല്ലാ അംഗങ്ങളും ആദ്യം കടന്നെത്തുന്ന ടീം വിജയിക്കുന്നു). നിലം തൊടാത്ത നടത്തമെന്നും ഈ കളിയെ പറയാം.

22. എന്റെ കൂടെ പാറി വാ

കുട്ടികൾ വൃത്തത്തിൽ നിൽക്കണം. ഓരോ കുട്ടിയും കാൽവിരൽകൊണ്ട് വൃത്തം വരക്കുക. വൃത്തത്തിൽ നിൽക്കണം. ലീഡർ തള്ളപക്ഷി, ഓരോ കുട്ടിയും പക്ഷിക്കുഞ്ഞുങ്ങളാണ്. കൂട്ടിലുള്ള പക്ഷിക്കുഞ്ഞുങ്ങൾ അമ്മയുടെ നിർദ്ദേശാനുസരണം സഞ്ചരിക്കണം. "പാറിവാ പറന്നുവാ എന്റെ കൂടെ പാറി വാ" എന്നു പറഞ്ഞ് അമ്മ മുമ്പെ നടക്കുന്നു. പക്ഷിക്കുഞ്ഞുങ്ങൾ പിറകെയും. അമ്മ നൽകുന്ന സൂചനയനുസരിച്ച് കൂട്ടിലേക്ക് പോവുകയോ, പോകാതിരിക്കുകയോ ചെയ്യാം. ഉദാ. കൂട്ടിലേക്ക് പോ (പോകുന്നു), മഴ വരുന്നു (കൂട്ടിലേക്ക് പോകണം), പായസം വിളമ്പാം (കൂട്ടിൽ പോകേണ്ടതില്ല).

ഇഷ്ടപ്പെട്ട കാര്യങ്ങൾ കേൾക്കുമ്പോൾ പോകരുത്. അനിഷ്ട കാര്യങ്ങൾക്ക് പോകാം. പോകുമ്പോൾ ഏത് കൂട്ടിലും കയറാം. ലീഡറുടെ സഹായി ഒരു വൃത്തം മായ്ച്ചു കളയണം. കൂടുകിട്ടാത്ത കിളിക്കുഞ്ഞ് പുറത്താവും. (മ്യൂസിക്കൽ ചെയർ പോലെ). അനുകൂല നിർദ്ദേശങ്ങൾ കേൾക്കുമ്പോൾ കൂട്ടിലേക്കോടാൻ ശ്രമിക്കുന്നവരും പുറത്താകും. (കളിയിൽ പങ്കെടുക്കുന്നവരേക്കാൾ കൂടിന്റെ എണ്ണം ഒന്ന് കുറഞ്ഞിരിക്കണം).

23. സ്രാവുവേട്ട

കുട്ടികളുടെ എണ്ണത്തിനനുസരിച്ച് എല്ലാ കുട്ടികൾക്കും വെളിയിൽ നിൽക്കത്തക്കവണ്ണം ഒരു വൃത്തം വരക്കുക. മദ്ധ്യത്തിലായി ഒരു ചെറിയ വൃത്തം വരക്കണം. ഉള്ളിലെ വൃത്തം ഒരു ദ്വീപാണ്. ദ്വീപിൽ ഒരാൾ മുക്കുവനായി നിൽക്കുന്നു. അദ്ദേഹത്തിന്റെ കൈയിൽ വലിയ വൃത്തത്തിന്റെ വ്യാസത്തോളം നീളമുള്ള ഒരു കയർ. വലിയ വൃത്തത്തിനു പുറത്തുകൂടി മീനുകളായിക്കൊണ്ട് കുട്ടികൾ ഒരേ ദിശയിലേക്ക് ഓടിക്കൊണ്ടിരിക്കണം. ഒരാൾക്കു പിന്നിൽ മറ്റൊരാളായി വേണം ഈ മത്സരങ്ങളുടെ യാത്ര. രണ്ടുവൃത്തത്തിനിടയിലുള്ള

സ്ഥലത്ത് ആരും പ്രവേശിക്കുന്നില്ല. കളി ആരംഭിക്കുമ്പോൾ മുക്കുവൻ തന്റെ കയർ (ചൂണ്ട) വൃത്തത്തിനു പുറത്തുകൂടി പോകുന്ന മീനുകളെ ലക്ഷ്യമാക്കി എറിയുന്നു. ഒരറ്റം തന്റെ കൈയിൽത്തന്നെ ഉണ്ടാകും. ഏതെങ്കിലും മീനിന്റെ ദേഹത്തു കയർ തൊട്ടാൽ ഒരു മീൻ ചൂണ്ടയിൽ കൊത്തിയെന്നർത്ഥം. മീൻ (സ്രാവ്) ചൂണ്ടക്കയർ അങ്ങോട്ടും, മുക്കുവൻ ഇങ്ങോട്ടും വലിക്കുന്നു. വൃത്തങ്ങൾക്കിടയിലേക്ക് വലിക്കപ്പെടുന്ന സ്രാവ് മുക്കുവന്റെ ദ്വീപിലേക്ക് വരണം. മുക്കുവനെ വലിച്ച് സ്രാവിനെ വിഴുങ്ങുകയുമാവാം. തുടർന്ന് അടുത്ത മീനിനെ ലക്ഷ്യമാക്കി എറിയാം. കയർ ദേഹത്ത് തട്ടിയില്ലെങ്കിലും അതു കടന്നു പോകുന്ന സ്രാവ് ചൂണ്ടയിൽക്കൊത്തിയെന്നർത്ഥം. മുക്കുവന്മാരുടെ എണ്ണം കൂടുന്തോറും അവർക്ക് മീൻപിടിക്കുന്ന മുക്കുവനെ സഹായിക്കാം. പക്ഷെ ചൂണ്ടയിൽ തൊടരുത്. മുക്കുവന്റെ അരക്കെട്ടിൽ പിടിക്കാം.

24. ചെക്ക് പോസ്റ്റ്

കുട്ടികൾ വരിയായി നിൽക്കുന്നു. ഒരറ്റത്തു നിന്ന് ഓരോന്നായി 25 സാധനങ്ങൾ കൈമാറുക. മറ്റേ അറ്റം വരെ ഓരോന്നായി കൈമാറിക്കഴിഞ്ഞ ശേഷം ഒരിടവേള നൽകുക. ഇവ ഓർമ്മയിൽ നിന്നെടുത്തെഴുതട്ടെ.

25. ആരുടെ കൈ

തികച്ചും അനൗപചാരികമായി കുട്ടികൾ എല്ലാവരുടെയും കൈവിരലുകൾ പരിശോധിക്കട്ടെ. ഒരു സ്ക്രീനിന്റെ പിന്നിൽ നിന്നും ഒരാൾ നീട്ടുന്ന കൈ ആരുടേതെന്നു പറയുക. ആളുകളെ മാറ്റി മാറ്റി കളി തുടരുക. പാദം, മൂക്ക് എന്നിവയും ഇങ്ങനെ പ്രദർശിപ്പിക്കാം.

26. സി.ഐ.ഡി കളി

ഏതെങ്കിലും ഒരു നിശ്ചിത സ്ഥലത്ത് ഒരു സംഭവത്തിന്റെ സാഹചര്യം സൃഷ്ടിക്കുന്ന രീതിയിൽ ചില ഒരുക്കങ്ങൾ നടത്തുക. ഉദാ. തീപ്പെട്ടിക്കമ്പുകൾ, സിഗരറ്റ് കുറ്റികൾ, കപ്പലണ്ടിത്തോട്, വളപ്പൊട്ടുകൾ, കാൽപ്പാടുകൾ, നടന്നതിന്റെയും ഓടിയതിന്റെയും പാടുകൾ. (ഓടുമ്പോൾ മുൻപാദം തൊടുന്ന സ്ഥലം അധികം കുഴിഞ്ഞോ മണ്ണ് തെറിച്ചു പോയതായോ കാണാം). ഇത്തരം സാഹചര്യത്തെളിവുകൾ വെച്ച് ഓരോരുത്തരും എത്തിച്ചേർന്ന നിഗമനങ്ങൾ പറയട്ടെ. മറ്റുള്ളവർക്ക് ന്യായങ്ങളെ ചോദ്യം ചെയ്യാം. (ഉദാ. സംഭവസ്ഥലത്ത്

3 പേർ ഉണ്ടായിരുന്നു. ഒരാൾ പുകവലിക്കുന്ന ശീലക്കാരനായിരുന്നു. ഒരാൾ സ്ത്രീയായിരുന്നു. പിടിവലി നടന്ന ലക്ഷണമുണ്ട്. കടല കൊറിച്ചിട്ടുണ്ട്. ഒരാൾ ഓടിപ്പോയിട്ടുണ്ട്. വിവിധയിനം സാഹചര്യങ്ങൾ സൃഷ്ടിച്ച് വ്യാഖ്യാനിക്കാൻ അവസരം നൽകുക. (അടുപ്പ്, ചാരം, പച്ചക്കറി കഷ്ണങ്ങൾ, പട്ടിയുടെ കാൽപാടുകൾ, മീൻമുള്ള്, തുണിക്കഷ്ണങ്ങൾ.... മുതലായവ).

27. ബക്കററ് ബാൾ

കുട്ടികൾ വൃത്തത്തിൽ നിൽക്കുന്നു. മധ്യത്തിൽ ഒരു ബക്കറ്റ്. ഒരു റബ്ബർ പന്ത്, എറിഞ്ഞ് ബക്കറ്റിൽ നിർത്തണം. ബക്കറ്റ് പരന്നതായിരിക്കണം. അത് ഉയരത്തിൽ വെക്കുന്നതാണ് നല്ലത്. ദൂരെനിന്നെറിയുന്ന പന്ത് സ്വാഭാവികമായും തെറിച്ച് പോകും.

28. ഏത് നഗരം (പോസ്റ്റോഫീസ്)

കുട്ടികൾ വട്ടത്തിലിരിക്കുന്നു. ഓരോ കുട്ടിയും ഓരോ നഗരത്തിന്റെ പേർ പറയുന്നു. ലീഡർ കൂട്ടത്തിൽ നിന്നൊരാളെ വിളിക്കുന്നു. നേരത്തെ പറഞ്ഞതിൽ നിന്ന് ഒരു പേർ പറയുന്നു. ആ നഗരത്തിന് മുന്നിൽ ചെന്നിരിക്കുന്നു. കുട്ടി രണ്ട് കൈയ്യും കമഴ്ത്തി തറയിൽ വെയ്ക്കുന്നു. നഗരത്തിന്റെ പേര് പറഞ്ഞ് കൈയ്യിൽ സീലടിക്കുന്നു. ശരിയെങ്കിൽ തിരിച്ചും സീലടിക്കുന്നു. ശരിയല്ലെങ്കിൽ തിരിഞ്ഞിരിക്കാൻ പറയും. തെറ്റാണെങ്കിൽ പുറത്ത് സീലടിക്കണം. വീണ്ടും മറ്റൊരാളുടെ മുന്നിൽ എത്തണം. മൂന്ന് പ്രാവശ്യം തെറ്റെങ്കിൽ കളിയിൽ നിന്നും പുറത്താകുന്നു. ശരിയെങ്കിൽ ശരിയായ പോസ്റ്റോഫീസിന്റെ പേരുള്ള കുട്ടി അടുത്ത ഊഴത്തിലേക്കുള്ള കത്തുമായി പോകണം.

29. വിരലടയാള കളി

എല്ലാ കുട്ടികളുടെയും പെരുവിരലിന്റെ അടയാളം ഓരോ കടലാസിൽ പാഡ്ഇങ്ക് ഉപയോഗിച്ച് രേഖപ്പെടുത്തുക. ഓരോ കുട്ടിക്കും ഓരോ കോഡ് നമ്പർ നൽകണം. ഈ കാർഡുകൾ നോക്കി കുട്ടികളുടെ വിരലുകൾ നിരീക്ഷിച്ച് കണ്ടുപിടിക്കണം. ശരിയുത്തരത്തിന് 100 പോയിന്റ്.

30. കപ്പലപകടം

കുട്ടികൾ സംഘങ്ങളായി കടലിൽ കപ്പൽ യാത്ര നടത്തുന്നു. പെട്ടെന്ന് കാറ്റും കോളും വന്നു. കപ്പൽ മറിഞ്ഞു. കുട്ടികൾ അടുത്തുള്ള ദ്വീപിലേക്ക് രക്ഷപ്പെടുന്നു. ദ്വീപിൽ ചെടികളോ, വെള്ളമോ, ജീവജാലങ്ങളോ ഒന്നുമില്ല. ഉണങ്ങിയ മണൽ മാത്രം. ആൾത്താമസവുമില്ല. ദൂരെ കപ്പലിലെ സാധനങ്ങൾ കടലിൽ താണുക്കൊണ്ടിരിക്കുന്നു. ഓരോ ഗ്രൂപ്പിൽ നിന്നും ഓരോരുത്തരായി നീന്തിച്ചെന്ന് ഓരോ സാധനങ്ങൾ രക്ഷപ്പെടുത്തിക്കൊണ്ടുവരണം. (സാധനങ്ങളുടെ പേരെഴുതിയ, കാർഡുകൾ കുട്ടികൾക്ക് വായിക്കത്തക്ക വണ്ണം നിരത്തിയിടണം. ഉദാ. 10 കിലോ പഞ്ചസാര, ആറ് മാസം പ്രായമായ കുട്ടി, കോഴി, ആപ്പിൾ, ടി.വി., സിഗരറ്റ്, അരി, സോപ്പ്, 10 ലക്ഷം രൂപയ്ക്കുള്ള മദ്യം, പാൽ, വെണ്ണ, നെൽവിത്ത്, രണ്ടുകാലുമില്ലാത്ത യുവാവ്, കറവപ്പശു, പശുക്കുട്ടി, അന്ധവൃദ്ധൻ, സാരി, സ്വർണ്ണമാല.... തുടങ്ങിയവ). ഓരോ കുട്ടിയും ഓരോ സാധനം കൊണ്ടുവന്ന് കഴിഞ്ഞശേഷം അവർ കൊണ്ടുവന്നവയെക്കുറിച്ച് ചർച്ച ചെയ്യണം. എന്തുക്കൊണ്ട്, മുൻഗണനാക്രമം, ഉപയോഗക്ഷമത, ജീവകാരുണ്യപരം എന്ന് തുടങ്ങിയ സൂചനകൾ വച്ച് കൊണ്ട് പരസ്പരം കുട്ടികൾ ചർച്ച ചെയ്യട്ടെ. ആവശ്യമെങ്കിൽ മുൻഗണനാക്രമത്തിൽ പോയിന്റുകൾ നൽകാം. (ആറ് മാസം പ്രായമുള്ള കുട്ടി 1000 പോയിന്റ്, അരി രണ്ട് പോയിന്റ്, മദ്യം നെഗറ്റീവ് പോയിന്റ്).

ഈ കളിയിൽ കൂടി സഹജീവി സ്നേഹം, ശാസ്ത്രത്തിന്റെ നേട്ടങ്ങൾ, പ്രാഥമികാവശ്യങ്ങൾ, അന്യവസ്തുക്കൾ, അനാവശ്യ വസ്തുക്കൾ, ആഡംബര വസ്തുക്കൾ തുടങ്ങിയ വിവിധ വിഷയങ്ങളിലേയ്ക്ക് ചർച്ച തിരിച്ചു വിടാം. കുട്ടികൾ തന്നെയാണ് പരസ്പരം ചർച്ചയിൽ ചോദ്യങ്ങൾ ഉന്നയിക്കുന്നതും മറുപടി തയ്യാറാക്കേണ്ടതും.

31. ഇരുട്ടുകോട്ട

കളിക്കാരുടെ കണ്ണ് കെട്ടുന്നു. മധ്യത്തിൽ ഒരു ബക്കറ്റ് വെള്ളം. നാലഞ്ച് കപ്പുകൾ അടുത്തുവെയ്ക്കുക. നേതാവിന്റെയും കണ്ണുകെട്ടിയിരിക്കണം. നേതാവ് ഒരു കപ്പ് വെള്ളം കൊണ്ടുവരുവാൻ ആവശ്യപ്പെടുന്നു. കപ്പ് തപ്പിയെടുത്ത് ബക്കറ്റിൽ നിന്ന് വെള്ളം മുക്കിക്കൊണ്ടുവരുന്നു. വഴിയിൽ അയാളെ ആരെങ്കിലും തൊട്ടാൽ കപ്പ് അയാൾക്ക് കൈമാറണം. ലീഡർ ഇടയ്ക്കിടെ സ്ഥലം മാറിക്കൊണ്ടിരിക്കണം. ലീഡർ തന്റെ സ്ഥാനം ശബ്ദം കൊണ്ട് അറിയിക്കണം. ലീഡർക്ക് വെള്ളം കൊടുക്കുന്നയാളാണ് വിജയി.

കളിവേള

ബാലവേദി കൈപ്പുസ്തകം

വില : 3/- രൂപ

പ്രസാധനം, വിതരണം :

കേരള ശാസ്ത്രസാഹിത്യ പരിഷത്ത്, കൊച്ചി - 24

KSSP 1079 1E Dy 1/8 MAR 002 2K 0300 LL : 04/002